

Bab III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penulis memilih Warnet KUBUS Setiabudhi sebagai unit observasi dan mengambil variabel-variabel berikut sebagai objek penelitian:

3.1.1 Biaya

Penawaran produk berupa jasa internet dan games di Warnet KUBUS Setiabudhi dilakukan dengan menyediakan fasilitas akses internet untuk konsumen, didukung oleh komputer multimedia yang memungkinkan konsumen untuk menikmati produk tersebut. Biaya-biaya untuk menyediakan fasilitas tersebut terdiri dari biaya tetap dan biaya variabel.

3.1.2 Volume

Warnet KUBUS Setiabudhi melakukan penjualan produk berupa jasa yang tidak berwujud. Volume penjualan dinyatakan dalam jam akses komputer yang sering disebut dengan *occupancy*.

3.1.3 Laba

Laba adalah hasil pengurangan biaya dari pendapatan yang dapat dijadikan sebagai salah satu ukuran untuk menilai kinerja manajer. Manajer dapat merencanakan laba dengan salah satu teknik yang disebut analisis biaya-volume-laba.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analitis, yaitu penelitian yang dilakukan berdasarkan pengumpulan data, pengolahan data yang diperoleh selama penelitian dan selanjutnya dilakukan analisis serta interpretasi atas data tersebut.

3.2.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan:

1. Data Primer, diperoleh secara langsung dari Warnet KUBUS Setiabudhi dengan melakukan wawancara dengan staff yang diberi wewenang dan dapat memberikan keterangan mengenai masalah dari objek penelitian yang dibahas serta melakukan pengamatan langsung terhadap unit observasi yang diteliti.
2. Data Sekunder, diperoleh melalui catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip.

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)
yaitu: pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian langsung pada Warnet KUBUS Setiabudhi yang telah dipilih sebagai unit observasi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

- a. Mengadakan wawancara langsung dengan pimpinan perusahaan atau staff perusahaan yang diberi wewenang dan dapat memberikan keterangan mengenai masalah dari objek penelitian yang dibahas.
- b. Observasi yaitu pengamatan langsung terhadap unit observasi yang diteliti atau lokasi perusahaan.

2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

yaitu: pengumpulan data dengan cara menelusuri literatur yang ada, seperti: buku referensi, buku teks, serta penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Setelah data yang diperlukan terkumpul, maka data tersebut diolah dan dianalisis, kemudian dari hasil analisis tersebut disusun kesimpulan.

3.2.3 Unit Observasi

3.2.3.1 Sejarah Warnet KUBUS Setiabudhi

Diawali dengan 3 unit computer 233 MMX yang di sewakan untuk rental komputer berkembang menjadi 10 komputer. Bermodalkan 10 komputer dan 1 buah modem, dengan koneksi *dial up* pada tanggal 11 Januari 1997, berdirilah BIRU yang beralamat di Jalan Geger Kalong Tengah Bandung. *Service* yang diberikan pada saat itu adalah Rental Komputer dan Internet.

Seiring dengan perkembangan usaha, pada tahun 1998 BIRU kemudian membuka cabang di Jatinangor dengan target mahasiswa Jatinangor.

Pada awal tahun 2000, BIRU mulai melebarkan usaha dengan mencari lokasi yang strategis yaitu yang semula beralamat di Geger Kalong Tengah pindah ke Jalan Setiabudhi 184C dengan menambah jumlah komputer menjadi 32 komputer. Hal ini pun dilakukan di cabang Jatinangor dengan penambahan komputer menjadi 20 komputer.

Disinilah peran BIRU dalam usaha warung internet mulai terlihat. BIRU berusaha untuk bersaing dengan melakukan *upgrade* koneksi internet dari via telepon (*Dial Up*) menjadi ADSL (*Asymmetric Digital Subscriber Line*) hal ini dilakukan untuk meningkatkan pelayanan koneksi atau transfer data yang lebih cepat untuk konsumen, serta menciptakan tempat yang nyaman, BIRU berusaha bersaing dengan jasa *internet service* lainnya.

Awal tahun 2003 BIRU kembali membuka 3 cabang baru yaitu di daerah Dago, Suci dan di daerah Ciumbuleuit, Pada tahun yang sama BIRU mencoba menambahkan fitur baru yaitu *Game Online* di cabang Suci, yang kemudian ini dilakukan juga pada cabang lain. Dengan didukung oleh dua *Internet Service Provider* (ISP) terkemuka di Indonesia yaitu Indosat dan Indonet serta 57 Karyawan, BIRU berusaha memberikan pelayanan yang terbaik.

Kemudian pada tanggal 15 Februari tahun 2004 BIRU merubah nama menjadi KUBUS. Perubahan nama dan logo dilakukan atas dasar perubahan image yang

ingin diraih yaitu KUBUS adalah warnet yang sangat menyenangkan yang punya koneksi yang cepat dengan tempat yang nyaman.

KUBUS terletak ditempat strategis yang mudah dijangkau oleh konsumen yaitu :

1. KUBUS Setiabudhi (KSBD) : Jl. Setiabudi 206 C Bandung.
2. KUBUS Ciumbuleuit (KCMB) : Jl. Ciumbuleuit 70 Bandung.
3. KUBUS Dago (KTI) : Jl. Tubagus Ismail 2 Bandung.
4. KUBUS Suci (KSC) : Jl. P.H.H Mustofa 98 Bandung.
5. KUBUS Jatinangor (KJTN) : Jl. Raya Jatinangor Km 20,6 Sumedang.

3.2.3.2 Slogan, Visi, Misi dan Logo KUBUS Setiabudhi

- **Slogan : “game.internet.fun”**

Menjadikan KUBUS sebagai warung Internet dan game yang menyenangkan untuk pelanggan.

- **VISI**

Menjadi *market leader* di bidang *Internet Service Provider*.

- **MISI**

Menjadi perusahaan penyedia jasa internet yang selalu memperhatikan kepuasan pelanggan.

- **LOGO**

Logo adalah huruf atau lambang yang mengandung makna yang dipergunakan sebagai lambang dari sesuatu.

Logo BIRU :

Warna Biru tua mewakili nama BIRU dengan bentuk ombak yang mengantarkan peselancar untuk mengarungi laut yang luas, merupakan filosofi dari logo BIRU yang ingin memperluas pengetahuan dan menjelajah setiap sudut ruang usaha yang ada.



Gambar 3.1
Logo BIRU

Logo BIRU kemudian diganti dengan logo Kubus pada tanggal 15 Februari 2004

Logo KUBUS :



Gambar 3.2
Logo KUBUS

Logo KUBUS dengan paduan warna biru dan oranye mewakili slogan *fun* yang berkesan menyenangkan. Tanda seru merupakan penegasan dari KUBUS, bahwa KUBUS melakukan perubahan kearah perbaikan dengan tegas dan benar-benar memperhatikan pelayanan. *game.internet.fun* adalah *positioning* dari KUBUS itu sendiri.

3.2.3.3 Kegiatan Usaha Warnet KUBUS Setiabudi

Warnet KUBUS Setiabudi menawarkan produk berupa jasa internet dan games, serta semua produk tambahan lainnya yang dijelaskan dibawah ini:

- Jasa Internet

Internet berasal dari kata *Interconnection Network*. Akses Internet bisa dilakukan dengan menghubungkan perangkat koneksi langsung ke *back bone* atau melalui *Internet Service Provider* yang merupakan *gateway* (penghubung) pengguna internet ke *back bone* internet. Fasilitas akses internet yang disediakan oleh KUBUS untuk konsumen didukung oleh komputer multimedia yang memungkinkan konsumen dapat melakukan kegiatan *searching*, *surfing* dan *chatting* atau menggunakan fasilitas *search engine* yang ada untuk mencari data.

- Games Center

Game center adalah salah satu jasa yang disediakan untuk akses game *online* dan *offline*. Game *offline* adalah game yang hanya dimainkan di PC (*Personal Computer*) tanpa terhubung ke internet, game ini biasanya dimainkan 1 orang

(*one player*) atau bermain bersama (*multi player*) antar beberapa PC dalam satu *Local Area Network*. *Game online* adalah game yang dimainkan dengan terkoneksi ke jaringan komputer baik itu LAN (*Local Area Network*) ataupun internet yang dimainkan bersama seluruh pemain yang sedang bermain game tersebut.

- Lain-lain

Jasa lain yang disediakan Kubus adalah berupa :

- ◆ *Backup* data

Fasilitas yang disediakan untuk konsumen yang ingin memindahkan dan menyimpan data ke medium lain selain *hardisk*.

- ◆ *Print* dan *Scan* gambar

Fasilitas yang diberikan untuk konsumen yang mencetak dokumen.

- ◆ Disket dan CD (*Compact Disk*)

Disket dan CD kosong adalah media untuk menyimpan data yang disediakan untuk konsumen pengguna jasa internet dan games

- ◆ Makanan ringan /*snack*

Produk makanan berupa makanan ringan yang disediakan untuk konsumen.

- ◆ Rokok dan *Softdrink*

Rokok dan Minuman ringan yang dijual kepada konsumen.

3.2.3.4 Struktur Organisasi CV. AGNI BIRU

Warnet KUBUS Setiabudhi merupakan salah satu cabang dari CV. AGNI BIRU. Struktur organisasi CV. AGNI BIRU dibentuk agar setiap karyawan dapat bekerja secara efektif dan efisien, serta mempermudah pengkoordinasian keputusan-keputusan yang diambil oleh pimpinan guna mencapai sasaran organisasi. Berikut ini akan dijelaskan mengenai struktur organisasi CV. AGNI BIRU beserta tanggungjawab setiap anggota:

- **DIREKTUR UTAMA**

Direktur Utama merupakan pimpinan tertinggi dalam kegiatan sehari-hari dan bertanggung jawab penuh terhadap kelancaran kegiatan perusahaan dan menjalankan sesuai dengan kebijakan, rencana dan sasaran yang telah ditetapkan dalam melaksanakan pekerjaannya.

- **MARKETING**

- ✓ Marketing bertugas untuk membantu perusahaan memasarkan produk hingga dikenal oleh konsumen.
- ✓ Marketing membantu perusahaan untuk mendapatkan solusi, pemecahan masalah yang dihadapi oleh perusahaan dalam proses penjualan produk dan Jasa.

- **ACCOUNTING**

- ✓ Akunting bertanggung jawab kepada Direksi atas laporan keuangan perusahaan

- ✓ Tanggung jawab Akunting dalam hal ini adalah
 - Melaksanakan penerimaan dan pembayaran uang serta pemindah bukuan antar bank
 - Melakukan pembayaran terhadap faktur-faktur yang telah disetujui untuk dibayar
 - Memeriksa dokumen pendukung untuk dilampirkan bukti pengeluaran kas/bank dan mencantumkan secara jelas keperluan pengeluaran tersebut.
 - Mencatat transaksi yang terjadi setiap hari
- ✓ Membuat Laporan keuangan .
- **MANAGER**
 - ✓ Bertanggung jawab penuh atas keseluruhan operasional cabang Kubus .
 - ✓ Membuat pelaporan perkembangan operasional cabang yang ditangani setiap akhir bulan untuk kemudian dipresentasikan dalam rapat bulanan.
 - ✓ Membuat program dan perencanaan target penjualan untuk bulan selanjutnya
 - ✓ Mengevaluasi kinerja operasional cabang yang ditangani
- **SUPERVISOR**
 - ✓ Membantu pekerjaan manager dan siap menjadi delegasi apabila manager berhalangan.

- ✓ Mengatur jadwal kerja dan mengkoordinasikan semua staff Kubus agar dapat bekerja sama dengan baik.
 - ✓ Menampung semua usulan yang berasal dari staff Kubus, user untuk segera dibahas dengan manager.
 - ✓ Memantau dan mengevaluasinya dengan manager terhadap semua program kerja yang ditetapkan.
 - ✓ Membantu manager dalam mengatasi masalah pembukuan keuangan ; seperti : mencatat pendapatan dan pengeluaran harian serta melaporkannya setiap perkembangan yang terjadi pada manager.
 - ✓ Ikut bertanggung jawab atas perkembangan dan kemajuan usaha Kubus dalam mencapai target
- **ADMINISTRATOR**
 - ✓ Menjaga dan memeriksa secara periodik mengenai kestabilan *server* terhadap koneksi *internet* agar koneksi dapat berjalan optimal.
 - ✓ Mengantisipasi kemungkinan putus sambungan *internet* (*Disconnected*) dengan alternatif pemecahan masalah lainnya agar koneksi *internet* dapat tetap terus berjalan
 - ✓ Memberi bimbingan kepada *maintenance* dan operator lainnya agar dapat memahami kemacetan *server* yang sifatnya ringan.
 - ✓ Melindungi dan mencari solusi semua komputer atas serangan dari pihak luar atau virus.

- ✓ Menyediakan fasilitas untuk mengawasi *traffic Local Area Network* dari *server* ke *client* atau sebaliknya, transfer data dapat berjalan lancar dan dapat dikendalikan.
 - ✓ Siap panggil apabila diperlukan dalam keadaan darurat terhadap koneksi *internet*.
 - ✓ Menyediakan *software* atau sejenisnya untuk pencatatan waktu apabila terjadi putusnya koneksi *internet* (*down time*).
 - ✓ Bertanggung jawab atas hasil kerja bawahan yakni *maintenance* secara keseluruhan.
- ***MAINTENANCE***
 - ✓ Pengecekan rutin semua komputer *client* agar selalu layak pakai.
 - ✓ Meng-*install program client* sesuai standar, dan menjaganya supaya semua *software* berjalan semestinya.
 - ✓ Memperbaiki kerusakan *hardware* terhadap komputer *client*..
 - ✓ Menyimpan dan menjaga perlengkapan dan peralatan komputer secara rapi sesuai dengan fungsinya.
 - ✓ Bertanggung jawab terhadap aset-aset KUBUS dalam hal pencegahan dari kerusakan atau kehilangan barang.
 - ✓ Membuat *log book* untuk mencatat setiap permasalahan yang muncul.

- **OPERATOR KOMPUTER**

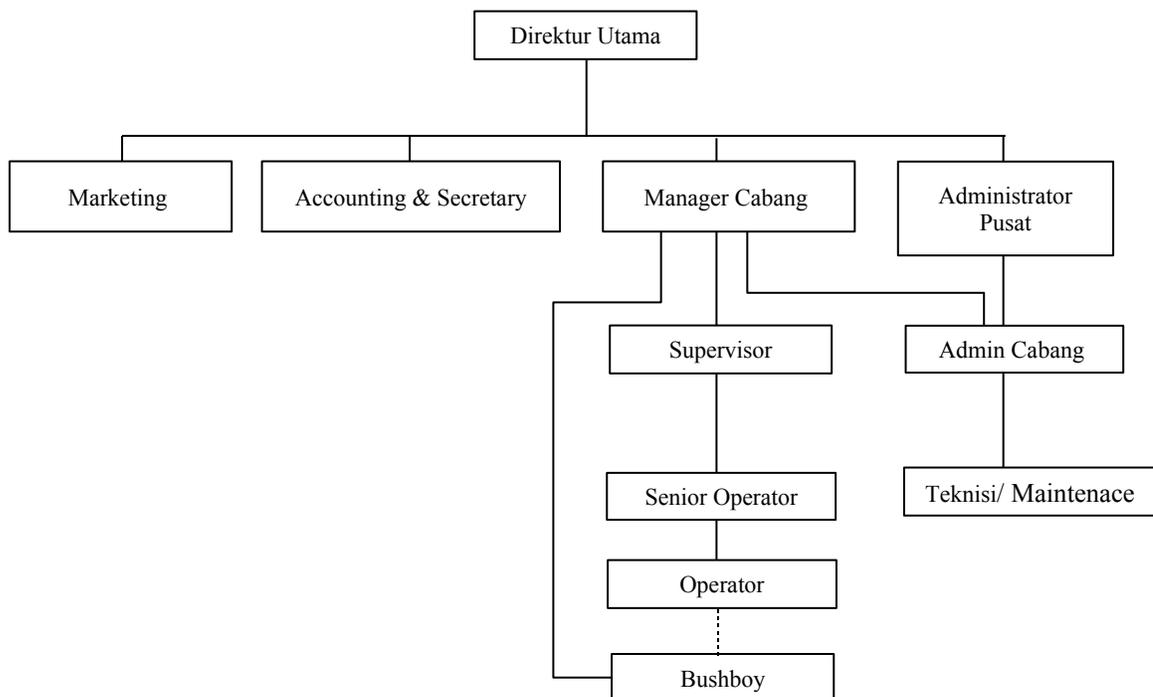
- ✓ Memberikan pelayanan yang ramah, menyenangkan, dan memuaskan pada user.
- ✓ Ikut membantu pekerjaan maintenance apabila dibutuhkan
- ✓ Menjaga kebersihan dan kenyamanan ruangan yang digunakan fasilitas *internet*, dan *games center*.
- ✓ Memperhatikan / memeriksa ulang setiap awal masuk kerja terhadap kondisi ruangan AC, kipas, dan lampu-lampu serta mematikan atau menghidupkannya kembali apabila dianggap perlu.
- ✓ Memeriksa perlengkapan kerja internet dan games center seperti : tinta, toner, kertas dan lain sebagainya untuk menghindari barang kosong dalam keadaan dibutuhkan.
- ✓ Memeriksa persediaan uang receh dan segera menukarkannya apabila persediaan menipis atau habis.
- ✓ Mengisi daftar hadir dan form laporan pembukuan warnet dan games center serta yang lainnya (misal: hasil penjualan *softdrink*, makanan ringan dan lain-lain) setiap kali pertukaran *shift* secara benar dan akurat.

- **OFFICE BOY**

- ✓ Bertanggung jawab atas kebersihan ruangan, komputer, kantor, dapur, toilet dan kamar mandi.
- ✓ Membeli persediaan peralatan kebersihan apabila dianggap perlu dan

menjaga keharuman dan kenyamanan semua ruangan.

- ✓ Memasukan *softdrink* ke dalam lemari pendingin jika persediaan *softdrink* sudah habis.



Gambar 3.3
Struktur Organisasi CV. AGNI BIRU